Magic 2014 — Duels of the Planeswalkers



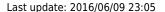
Developers	Stainless Games
<u>'</u>	
Publisher	Wizards of the Coast
Director	Ben Gunstone
Designers	Robert Shaer, Miles Boylan, Steve Earl
Platforms	Microsoft Windows, PS 3, Xbox 360, iOS, Android
Release date	26 Juni, 2013
Genre	Collectible card game
Modes	Single player, Multiplayer

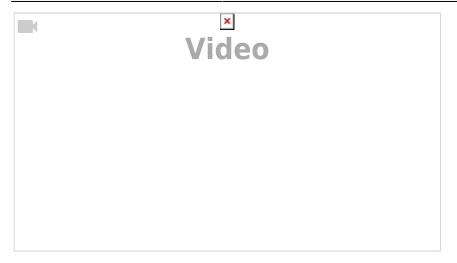
Beschreibung

Magic 2014 ist ein Videospiel, welches auf dem 1993 erschienenen und ständig weiterentwickelten Trading-Card-Game "Magic the Gathering" basiert. In diesem Kartenspiel nimmt der Spieler die Rolle eines Planeswalkers ein und versucht gegen einen feindlichen Planeswalker zu gewinnen, indem er dessen Lebenspunkte auf 0 herabsenkt. Das Spiel endet dementsprechend, wenn die eigenen Lebenspunkte das Minimum erreichen.

Einige Karten dienen als Ressource, um andere Karten zu wirken. Es werden so Kreaturenkarten heraufbeschworen, mit denen angegriffen und verteidigt werden kann. Zusätzlich werden Zauber benutzt, um Kreaturen oder Planeswalker zu heilen, zu schwächen, zu verstärken oder ihnen Schaden zuzufügen.

Gameplay - Video





Allgemeine Soundanalyse

Einleitung

Magic 2014 ist die Übersetzung eines Kartenspieles in die digitale Welt. Spielmechanismen und die visuelle Gestaltung können einfach übernommen werden. Das Sounddesign jedoch muss von Grund auf neu kreiert werden. Optisch hält sich das Spiel stark an die analoge Vorlage, der Sound jedoch verwendet kaum Geräusche, die an die echte Welt erinnern. Was für Geräusche das sind und wie sie das Spielerlebnis beeinflussen, ist unter den folgenden Punkten nachzulesen.

Hintergrundgeräusche und Musik

Hintergrundgeräusche gibt es nur im Menu. Sucht man ein Spiel aus, hört man das Brennen der Haare eines Charakters, welcher zu sehen ist.

Die Musik ist orchestral und sehr rhythmisch. Jedes Gebiet, sowie das Menu, haben eine eigene Musik. Diese sind jedoch in Klang und Aufbau sehr ähnlich, sodass sie sich nahtlos zu einem Soundtrack verbinden. Die Stücke sind zu Beginn sehr rhythmisch. Im Verlauf des Spieles können sich jedoch mehr Instrumente dazugesellen, was die Musik immer dichter werden lässt. Durch diesen aufbauenden Charakter, erhöht die Musik die Spannung und unterstützt die Konzentration des Spielers. Sie ist im Vergleich zu den Soundeffekten sehr leise eingestellt und weist manchmal sogar ganz stille Passagen auf.

Beispiel eines Musikstückes

soundtrack zendikar.mp3

Kartengeräusche

Alle Aktionen, die mit Karten ausgeübt werden, verursachen Geräusche. Sie klingen jedoch nicht wie Papier, sondern verursachen einen mechanisch oder magisch klingenden Sound. Das unterstreicht die Geschichte von "Magic the Gathering", da Planeswalker eine Art Magier sind und ihre Anhänger oder Zauber durch übernatürliche Kräfte herbeirufen.

Zoom in / Zoom out Ist das gleiche Geräusch, einfach einmal vor- und einmal rückwärts abgespielt.

karte_zoom_in.wav karte_zoom_out.wav

Karte wird ausgespielt

karte eigene karte wird ausgespielt.wav

Karte wird auf das Brett gelegt

karte wird auf brett gelegt.wav

Karte wird in den Friedhof gelegt

karte_friedhof.wav

Durch die Karten switchen

karte durch die karten switchen.wav

Kampfgeräusche

In diesem Spiel muss mit Zaubern und Kreaturen gegen andere Kreaturen oder Gegner gekämpft werden. Dabei sind Kampfgeräusche zu hören, welche die Art des Angriffs verdeutlichen. Sie reproduzieren realistische Geräusche oder versuchen der Vorstellung des Spielers an solche Angriffe zu entsprechen. Da alle anderen Soundeffekte abstrakt sind und nicht versuchen, Geräusche des echten Lebens nachzuahmen, wirken die "realistischen" Kampfgeräusche etwas deplatziert. Eine stärkere Immersion oder realitätsnahere Kämpfe entstehen dadurch nicht. Da es sehr viele verschiedene Arten von Angriffen gibt, hier vier Beispiele:

Feuerschaden

kampf_feuerschaden.wav

Fleischwunde

kampf fleischwunde.wav

Klingenwaffe

kampf_klingenwaffe.wav

Lichtschaden

kampf lichtschaden.wav

Signaltöne

Neben Geräuschen, die direkt mit den Karten zu tun haben, gibt es auch Soundeffekte, welche sich auf das Spielgeschehen beziehen. Da die Spielzüge in mehrere Phasen aufgeteilt und zeitlich begrenzt sind, gibt es Signaltöne, welche Phasenwechsel oder den Zeitverlauf hörbar machen. Sie klingen

ähnlich wie die Kartengeräusche und fügen sich in die Soundkulisse des Spieles ein. Sie werden vom Spieler kaum wahrgenommen.

Timer

allg zeit laeuft ab.wav

"Weiter". Abbrechen einer Phase oder Aktion

allg weiter.wav

Beginn des Zuges

allg_dein_zug.wav

Phasenübergang

allg uebergang in kampfphase.wav

Blockende Kreaturen deklarieren

allg blocker deklarieren.wav

Angreifer Deklarieren

allg_deklarierung_angriff.wav

From:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/ - game sound dokumentation

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=magic_2014&rev=1465506323

Last update: 2016/06/09 23:05

